Департамент обороны

Курс молодого бойца
&
Настольная книга солдата

Ноябрь 7, 1941

Matt Baker
5oz 3/3

ОГЛАВЛЕНИЕ

УСТАНОВКА ИГРЫ 3
УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ 5
КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО 7
SCREAMING EAGLES 8
ПЕРСОНАЖИ 10
ВООРУЖЕНИЕ 14
СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ 17
ВРАЖЕСКИЕ ВОЙСКА 18
ВООРУЖЕНИЕ ПРОТИВНИКА 19
ГЛАВНОЕ МЕНЮ 20
ОДИНОЧНАЯ ИГРА 20
КАК ИГРАТЬ 21
ИГРА ПО СЕТИ 27
АВТОРЫ 30
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 35
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ 37

ГЛАВА 1

УСТАНОВКА ИГРЫ

Системные требования:

Операционная система: только Windows 2000/XP

Процессор: Pentium III или AMD Athlon с тактовой частотой 1 ГГц (рекомендуется Pentium IV или AMD с тактовой частотой 2,5 ГГц)

Оперативная память: 256 Мб (рекомендуется 1 Гб)

Видеокарта: 3Мб оперативной памяти, совместимая с DirectX 9.0c (см. список поддерживаемых карт*)

Звуковая карта: 16-битная, совместимая с DirectX 9.0c (для Dolby Digital Audio необходима система Dolby Digital Live)

Версия DirectX: DirectX 9.0c (доступна на диске)

Место на жестком диске: 5 Гб

Дополнительные устройства: клавиатура и мышь

Игра по сети: скорость подключения 65 Kbps (рекомендуется 128 Kbps)

***Видеокарты, поддерживаемые на время выхода игры:**

ATI RADEON серий 8500/9000/X

NVIDIA GeForce серий 3/4/FX/6 (GeForce 4 MX не поддерживается)

Модели этих видеокарт, предназначенные для портативных компьютеров, не поддерживаются.

Игра будет идти только на этих моделях чипсетов графических карт. После выхода игры, возможно, будут произведены улучшения, позволяющие игре поддерживать другие модели видеокарт. Список поддерживаемых в настоящее время чипсетов можно найти на веб-сайте игры по адресу http://support.ubi.com, раздел FAQ.

ВНИМАНИЕ:

Для Dolby Digital Audio требуются звуковые карты от NVIDIA nForce, либо другие звуковые карты/материнские платы, на которых есть Dolby Digital Interactive Content Encoder.

Установка игры

Чтобы установить игру, следуйте указаниям, приведенным ниже:

1. Включите компьютер.

2. Вставьте установочный диск с игрой в привод вашего компьютера. Должно появиться меню автозапуска. (Внимание: если у вас отключен автоматический запуск дисков, дважды щелкните по значку «Мой компьютер», который расположен на рабочем столе, затем дважды щелкните по значку привода. Должно появиться меню автоматического запуска.)

3. Щелкните по копке «Установить». Появится программа установки, которая поможет вам шаг за шагом установить игру.

Игра не запустится, если на вашем компьютере не установлен DirectX 9.0c или выше.

Удаление игры

1. Включите компьютер.

2. Вставьте диск с игрой в привод. Появится меню автозапуска.

3. Щелкните по кнопке «Удалить Brothers in Arms». Программа потребует подтверждения запроса. Если вы действительно хотите удалить игру, нажмите «Да». Если не хотите, нажмите «Нет», и процесс удаления будет отменен.

Внимание: вы также можете удалить игру при помощи пункта «Установить/Удалить программы» на панели управления Windows.

При удалении программы все ранее сохраненные игры остаются на жестком диске. Чтобы их удалить, при деинсталляции игры ответьте «Да» на вопрос: «Удалить все файлы конфигурации и сохраненные игры?»

ГЛАВА 2
УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Движения игрока (установки по умолчанию)

Повернуться/прицелиться	–	мышь
Движение вперед	–	W
Движение назад	–	S
Движение вбок влево	–	A
Движение вбок вправо	–	D
Прыжок	–	пробел
Присесть (и двигаться в этом режиме)	–	C или Ctrl
Пауза	–	P или Pause
Внутриигровое меню	–	Esc

Действия игрока (установки по умолчанию)

Открыть огонь	–	левая кнопка мыши
Бросить гранату	–	G
Сменить оружие	–	Tab или колесо мыши
Атака врукопашную	–	Q
Включить масштабирование	–	E или средняя кнопка мыши
Перезарядить/контекстное действие	–	F или R
Режим тактической паузы	–	V

Команды отряду/танку (установки по умолчанию)

Сменить выбранный отряд/ вступить (остаться)	–	клавиша Shift
Следовать за Бейкером	–	Z
Перестать следовать за Бейкером	–	X
Выбрать штурмовой отряд	–	1
Выбрать отряд огневой поддержки	–	2
Управлять отрядом	–	нажать и удерживать правую кнопку мыши

Отправить на позицию	–	нажать и удерживать правую кнопку мыши; направить на позицию курсором
Огонь/подавить врага	–	нажать и удерживать правую кнопку мыши; направить на врага
Атаковать/ наступать на позиции врага	–	зажать правую кнопку мыши, затем нажать левую кнопку

Режим тактической паузы (установки по умолчанию)

Камера вверх/вниз	–	W/S (удерживать)
Вращать камеру влево/вправо	–	A/D (удерживать)
Включить масштабирование	–	E или средняя кнопка мыши
Выбрать следующее	–	G или клавиша со стрелкой вправо
Выбрать предыдущее	–	F или клавиша со стрелкой влево
Выбрать цель	–	О или клавиша со стрелкой вверх
Выбрать Бейкера	–	B или клавиша со стрелкой вниз
Выбрать команду/сменить команду	–	клавиша Shift
Продвижение по службе (только для игры по сети)	–	Enter

Игра по сети (установки по умолчанию)

Вызвать подкрепление	–	клавиша Shift
Чат	–	T
Чат в команде	–	Y

ГЛАВА 3
КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

Одиночная игра

В главном меню выберите опцию «Начать игру».

Выберите уровень сложности: легкий, обычный, сложный или реалистичный. После этого вы перейдете к первой главе.

Игра по локальной сети

В главном меню выберите опцию «Игра по сети».

Выберите опцию «Игра по локальной сети»

Выберите из меню игру и присоединитесь к ней.

Чтобы создать свою игру, выберите «Новый бой», затем выберите задание, количество игроков и нажмите «Начать бой». Выберите стороны и вновь щелкните по кнопке «Начать бой», когда все будут готовы.

Игра по сети на Ubi.com

В главном меню выберите опцию «Игра по сети».

Выберите «Ubi.com».

Зайдите на Ubi.com под своим именем пользователя (если у вас еще не создан профиль игрока, создайте его, затем войдите на сервер).

Выберите опцию «Найти игру», затем выберите сражение из списка и щелкните на нем, чтобы присоединиться.

Чтобы создать свою игру, выберите «Новый бой», затем выберите задание, количество игроков и нажмите «Начать бой». Выберите стороны и вновь щелкните по кнопке «Начать бой», когда все будут готовы.

ГЛАВА 4
SCREAMING EAGLES

Сто первая воздушно-десантная дивизия, также известная под названием «Screaming Eagles» («Кричащие орлы»), была сформирована 15 августа 1942 года. 19 августа ее командующий – генерал-майор Уильям Ли – пообещал новобранцам, что сто первой дивизии будет принадлежать ведущая роль в сражениях.

Выдержка из Генерального приказа номер пять, положившего начало дивизии:

> У сто первой воздушно-десантной дивизии, созданной в лагере Клейборн, штат Луизиана, нет истории, но ей предстоит встреча с судьбой. В традициях американских первопроходцев, чья неукротимая смелость стала краеугольным камнем идеологии нашей страны, мы порываем с прошлым, чтобы утвердить свои притязания на будущее.
>
> Таково предназначение нашего подразделения. Мы будем неустанно совершенствовать свою тактику, и нас будут призывать для выполнения операций, имеющих огромное значение. Мы придем туда, где будут отчаянно нуждаться в нашем присутствии.

Генерал-майор армии Соединенных Штатов
Уильям Г. Ли

Maj. Gen. U.S. Army
William C. Lee

Когда я был еще простым взводным,
мой командир дал мне эту листовку.
Теперь я передаю ее тебе.
– Мак

За короткую историю существования человечества людям нередко приходилось брать в руки оружие, чтобы остановить тиранов, грозивших лишить их свободы и гражданских прав.

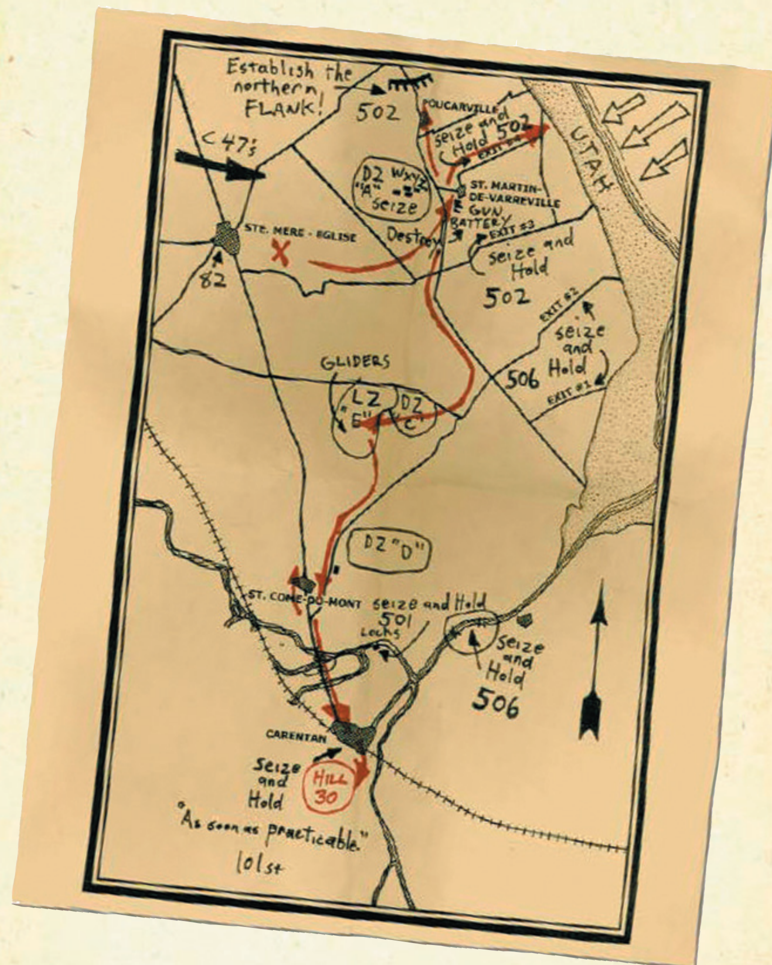
К несчастью, беда грянула вновь.

Угроза тирании вновь стучится к нам в двери – так громко и бесцеремонно, что у нас нет иного выхода, кроме как дать ей такой яростный отпор, что она в ужасе умчится прочь.

Юные смельчаки – свобода мира зависит от вас.

Вы – та сила, что даст тирании отпор.

Это ваш долг и честь.



ГЛАВА 5
ПЕРСОНАЖИ
Американские войска





Сержант Бейкер

Сержант Мэтт Бейкер – Застенчивый молодой человек. Он родился и вырос в Сент-Луисе, штат Миссури. Когда началась война, он добровольно вступил в десантники, но не ожидал, что однажды ему придется вести за собой отряд.

Сержант Хесси



Сержант Грег 'Мак' Хесси, профессиональный военный, вступил в армию еще до войны. Жесткий и уверенный в себе человек, отличный тактик, он умеет вести за собой солдат. Его любимое высказывание: «Надо стрелять первым – противник призадумается и даст время на второй выстрел!»

Грег 'Мак' Хесси – сержант 3-го взвода роты Фокс 2-го батальона 502-го парашютно-десантного полка (взвод Бейкера).



Младший сержант Коррион

Младший сержант Сэм Коррион до войны работал на текстильной фабрике. Он эксперт по оружию и великолепно знаком как с американским, так и с немецким вооружением.

Рядовой Леггет



Рядовой Кевин Леггет – радист из Бруклина, штат Нью-Йорк. Слабость Леггета – цитирование стихов с туманным смыслом. Он верит, что все истории должны хорошо заканчиваться. Он только-только начал понимать, что на войне истории обычно заканчиваются иначе.





Младший сержант Хартсок

До вступления в армию младший сержант Айс 'Рыжий' Хартсок всю жизнь провел, работая на отцовской ферме в Ларами, штат Вайоминг. У него на ферме остались жена Эрна и дочь Кэрол. Он надеется как можно скорее выиграть войну, чтобы вернуться домой к семье.

Рядовой Десола



У рядового Майкла Десолы в жизни есть три страстных увлечения: сражаться с немцами, играть в бейсбол и есть итальянскую пищу. Он надеется, что по окончании войны сможет вернуться домой и открыть семейный ресторанчик итальянской кухни.



Рядовой Аллен

Рядовой Ларри Аллен вступил в армию, едва окончив школу. В лагере подготовки новобранцев он познакомился с рядовым Гарнетом, и с тех пор они все время держатся вместе. Они гордятся своим умением найти что-то забавное в любой, даже самой сложной ситуации.

Рядовой Гарнет



Рядовой Гарнет, когда представляется кому-то, любит говорить, что он «парень из Ниоткуда, штат Кентукки». Перед тем, как пойти в армию, он работал портовым грузчиком на реке Огайо.

В лагере подготовки новобранцев он встретил рядового Алена, и с тех пор они остаются неразлучными друзьями.



Ефрейтор Кортленд

Ефрейтор Джек Кортленд – молодой парень из Ричмонда, штат Вирджиния, который обожает в свободное время играть в бейсбол. Он говорит, что когда-нибудь станет профессиональным игроком в команде «Нью-Йорк Янкиз».





Рядовой Обрайски

Рядовой Стефан 'Оби' Обрайски – польский иммигрант, который вступил в армию, чтобы доказать, что он тоже американец. Он надеется спасти семью, которая осталась в Польше – разумеется, если они переживут нацистскую оккупацию.

Рядовой Джонни Ривас

Рядовой Джонни Ривас никогда не расстается с блокнотом и карандашом: он рисует все, что попадается на глаза. Он часто повторяет, что когда идет на высадку, то берет с собой больше карандашей, чем боеприпасов. Он хочет запечатлеть все, что видит.





Ефрейтор Том Зенович



Сержант Ризнер

Сержант Джордж Ризнер родился в Сент-Луисе, штат Миссури. После окончания школы он добровольно вступил в армию вместе с Мэттом Бейкером, но во время подготовки получил три травмы и был признан негодным для десанта. Он пошел в танковые войска и был разлучен с другом. Его танк – М5. Он служит в 70-м танковом батальоне. Мэтт и Джордж вновь встретились в Англии, но затем им пришлось расстаться: десантники отправились по воздуху, а танкисты – по морю. Ризнер должен высадиться в секторе Юта, и он договорился встретиться с Мэттом в Нормандии после десантирования.



MATT,

I CAN'T BELIEVE WE'RE REALLY GOING. THIS IS IT, MY SCRIBBLE HERE COULD BE THE ONLY THING YOU'LL HAVE TO REMEMBER ME BY. JUST REMEMBER I LOVE YOU LIKE A BROTHER, AND I WAS ALWAYS BETTER AT BASEBALL.

– GEORGE

Командующие союзников



Генерал Эйзенхауэр

Генерал Дуайт Эйзенхауэр – верховный главнокомандующий союзнических сил, которые высадились в Нормандии, Франция, в «День-Д» – 6 июня 1944 года.

Подполковник Коул

Роберт Коул – командующий 3-го батальона 502-го парашютно-десантного полка 101-й воздушно-десантной дивизии.



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ШТАБ
СОЮЗНИЧЕСКИЕ СИЛЫ



Солдаты, моряки и пилоты союзнических сил!

Вскоре вы отправитесь в крестовый поход, к которому мы так долго готовились. Весь мир взирает на вас. Все люди мира, любящие свободу, надеются на вас и молятся за вас. Вместе с нашими отважными союзниками и братьями по оружию на других фронтах вы сокрушите германскую военную машину, уничтожите тиранию нацистов над угнетенными народами Европы и принесете миру свободу.

ГЛАВА 6

ВООРУЖЕНИЕ

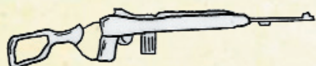
В игре вы можете одновременно нести два предмета вооружения: пистолет, автомат, пулемет, винтовку и так далее. В начале каждого задания у вас будет определенный набор оружия, но в течение игры вы сможете найти ему замену, обнаружив склад вооружения или подобрав оружие, выпавшее из рук убитого.

Полуавтоматический пистолет 45 калибра М1



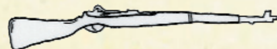
Стандартное личное оружие американских солдат с начала 1900-х, он и по сей день остается самым предпочитаемым. Это полуавтоматический пистолет с семизарядной обоймой (плюс один патрон в гнезде), чья дальность огня составляет примерно 80 футов.

Облегченная винтовка М1



Облегченная полуавтоматическая винтовка М1 – ручное оружие 30-го калибра. Ее карабин обладает вдвое большей вместимостью, чем у М1 45 калибра, а ее дальность огня значительно превышает таковую любого пистолета: как минимум 600 футов (намного больше, чем у пистолета). Также она меньше и легче, чем винтовка Гаранда, что и делает ее эффективным пехотным оружием средней дальности поражения.

Самозарядная винтовка Гаранда М1



Винтовка Гаранда М1 – стандартное оружие американского пехотинца времен Второй Мировой войны. Это полуавтоматическое, самозарядное оружие с обоймой на 8 патронов 30 калибра. Начальная скорость пули в винтовке Гаранда составляет 2.760 футов в секунду, дальность поражения – около 1.300 футов.

Винтовка с поворотно-скользящим затвором М1903



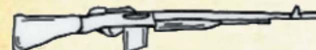
М1903 – винтовка с поворотным поворотно-скользящим затвором, которая была на вооружении американской армии в Первой Мировой войне. Заряжается пятью 30-ти калиберными винтовочными патронами. Винтовка М1903 оставалась стандартным оружием американской армии до 1936 года, после чего была заменена на винтовку Гаранда М1. Эта версия винтовки, оснащенная оптическим прицелом, с успехом использовалась американскими снайперами во время Второй Мировой войны.

Автомат системы Томпсона М1А1



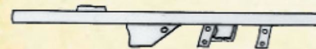
Автомат М1А1, также известный как «Томми-ган», любимое оружие большинства пехотных сержантов. Полностью автоматический М1А1 способен выпустить от 600 до 700 45-налиберных зарядов в минуту из 30-зарядного патронника. Некоторые солдаты носят магазинные сумки на поясе (до трех магазинов), некоторые носят магазинные куртки (до восьми магазинов). М1А1 – оружие ближнего действия.

Автоматическая винтовка Браунинга М1918



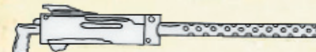
М1918 часто называется лучшим огнестрельным оружием американской армии. Из этой винтовки можно стрелять с плеча или с бедра, и в ней используются те же патроны 30 калибра, что и в винтовке Гаранда М1, и в легкой винтовке М1. М1918 может выпускать 450 патронов в минуту, дальность огня составляет около 1.800 футов, но обычно ради большей точности стрельба ведется короткими очередями. Это тяжелое пехотное оружие, и для его использования необходима специальная подготовка.

Реактивный противотанковый гранатомет M9A1, он же базука



Официальное название – реактивный противотанковый гранатомет М9А1. Это оружие состоит из гладкой стальной трубы длиной около 5 футов, открытой с обоих концов. Оно снабжено рукоятью, упором для плеча, спусковым механизмом и прицелом. Базука была разработана в основном для атаки танков и укрепленных позиций на ближней дистанции (менее 350 футов). Она выпускает 3,5-фунтовую гранату, начиненную 8 унциями пентолита – мощной взрывчатки, которая может пробить пятидюймовую броню. Чтобы избежать отдачи, оператор держит базуку на плече так, чтобы половина трубы оставалась позади.

Пулемет Браунинга M1919A4



Это оружие союзников представляет собой ручной пулемет, установленный на треноге. Ствол охлаждается воздухом. Используется противооткатный механизм для смены магазинов. Полностью автоматический M1919A4 обладает скорострельностью от 400 до 550 тридцатикалиберных патронов в минуту при дальности стрельбы около 1.500 футов.

Противопехотная осколочная граната MarkIIA1



Осколочные ручные гранаты, или «ананасы» – в металлической оболочке содержится взрывчатый заряд. Металлическая оболочка сделана так, чтобы ее разрывало на осколки. Радиус поражения осколков – от 15 до 30 футов. Так как обычно гранату метают с расстояния менее 100 футов, то время взрыва после срыва чеки ставят с задержкой на 4 секунды – чтобы метавший успел укрыться.

Взрывчатка

В игре вы будете получать особые задания, где необходимо воспользоваться взрывчаткой, чтобы подорвать тот или иной объект. Если Мэтту необходимо применить взрывчатку, то когда он приблизится к месту, где она должна быть заложена, на экране появится подсказка. Увидев подсказку, нажмите и удерживайте клавишу «Действие» (по умолчанию – F) – до тех пор, пока Бейкер не установит взрывчатку. Если вы отпустите кнопку прежде, чем он закончит действие, заряд не будет заложен. Чтобы установить второй заряд, не нужно ждать, пока взорвется первый.

ГЛАВА 7
СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

В ходе игры вам будут попадаться разнообразные средства передвижения: как союзнические, так и германские. К вашему отряду будут приписаны два танка, и вы сможете командовать ими точно так же, как и десантниками. Как и десантники, танки будут подчиняться вашим приказам, автоматически защищаться, если на них нападут, и открывать огонь по встретившемуся на пути противнику.



Танк M5A1 Stuart

Пятнадцатитонный легкий танк M5A1 'Стюарт' был введен в действие в 1943 году. Башенное орудие представляет собой 37-мм пушку, спереди установлен пулемет 30-го калибра. Второй пулемет 30-го калибра спарен с 37-мм пушкой, а третий установлен на башне. Это быстрый и легкий танк, и поэтому он используется в основном для разведки. Он не предназначен для прямого столкновения с большинством немецких танков, но может успешно использоваться против пехоты.



Танк M4A1 Sherman

Тридцатитонный средний американский танк M4A1 'Шерман' – основной танк союзнических сил. Это надежный танк. Башенное орудие представляет собой 75-мм пушку, спереди установлен пулемет 30-го калибра. Второй пулемет 30-го калибра спарен с 75-мм пушкой. На башне установлен пулемет 50 калибра. 75-миллиметровое башенное орудие может использовать разные типы зарядов, включая разрывные и противотанковые, благодаря чему этот танк успешно сражается против вражеских «Пантер».

ГЛАВА 8
ВРАЖЕСКИЕ ВОЙСКА

Новобранцы



Немецкие новобранцы – основной противник в Нормандии и других местах оккупированной Франции. Эти солдаты, получившие минимальную подготовку, предназначены для того, чтобы, устроившись в укрытии, сдерживать противника до подхода пехоты и десанта, которые и отразят атаку. Для похода на Европу Германия набрала «добровольцев» из Италии, Франции, Хорватии, Венгрии, Финляндии, Польши, Румынии, Эстонии, Латвии, Литвы, азиатской части России, Северной Африки, Украины и даже Индии. Из них были созданы специальные Ост-батальоны (восточные), которые и были отправлены сражаться на западный фронт, чтобы высвободить лучше подготовленные немецкие войска для сражения с советской армией. Несмотря на низкий статус, эти батальоны способны нанести союзникам значительный урон.

Пехота



Войска немецкой 91-й пехотной дивизии – хладнокровные, уверенные в себе, хорошие солдаты. Каждый отряд из девяти человек состоит из унтер-офицера и двух групп: пяти человек, вооруженных ружьями, и троих, вооруженных легкими пулеметами. Взводные предпочитают автомат MG42, унтер-офицеры часто вооружены автоматическими пистолетами MP40. Эти солдаты прошли гораздо лучшую подготовку, чем новобранцы, и именно они составляют ядро немецких сил в оккупированной Франции.

Мотопехота («Panzer»)



Мотопехота – это отлично подготовленные солдаты, действующие вместе с немецкими танковыми отрядами. Они великолепно сочетают действия пехоты и артиллерии, и поэтому представляют немалую опасность. Мотопехота обеспечивает непосредственную поддержку танкам. Эти солдаты обладают самой большой огневой мощью и мобильностью среди всех немецких войск в Нормандии.

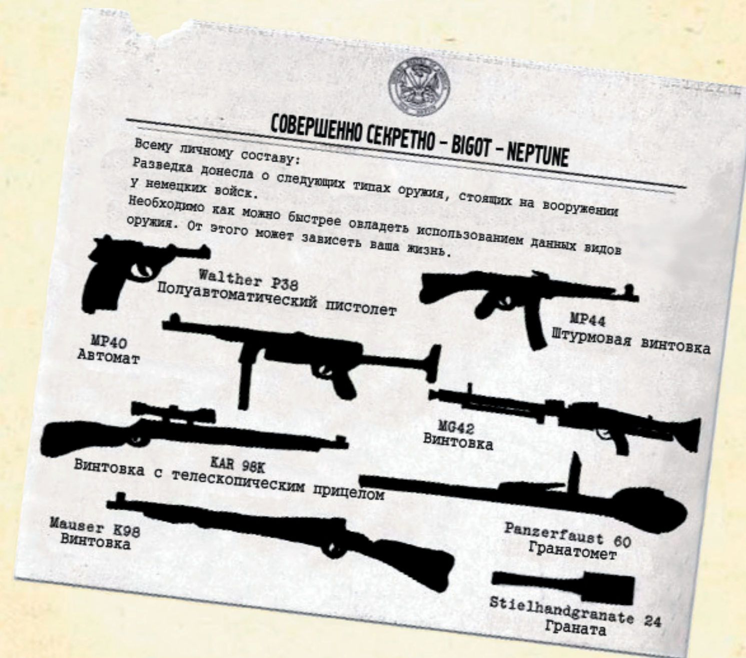
Десант



6-й парашютный полк и 3-я парашютная дивизия – наилучшие подразделения немецкой пехоты в Нормандии. Они вооружены новейшим и мощнейшим оружием во всей немецкой армии. Парашютно-пехотное отделение состоит из 11 человек, по три отряда на взвод. Отряд десантников схож со стандартным отрядом немецкой пехоты, но в него входят еще два бойца, вооруженных ручными пулеметами. Они также применяют танки, самоходные орудия и противотанковые орудия.

ГЛАВА 9
ВООРУЖЕНИЕ ПРОТИВНИКА

В настоящее время существует очень мало информации относительно вооружения немецкой пехоты. Известно, что у войск, оккупировавших Нормандию, находятся на вооружении несколько типов пистолетов, автоматов, ружей, взрывных устройств (противопехотных и противотанковых), но подробности неизвестны разведке.



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО – BIGOT – NEPTUNE

Всему личному составу:
Разведка донесла о следующих типах оружия, стоящих на вооружении у немецких войск.
Необходимо как можно быстрее овладеть использованием данных видов оружия. От этого может зависеть ваша жизнь.

Walther P38
Полуавтоматический пистолет

MP44
Штурмовая винтовка

MP40
Автомат

MG42
Винтовка

KAR 98K
Винтовка с телескопическим прицелом

Mauser K98
Винтовка

Panzerfaust 60
Гранатомет

Stielhandgranate 24
Граната

ГЛАВА 10
ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Как только вы запустите игру, на экране, после вступительного видеоролика, появится главное меню. В главном меню есть следующие пункты:

Начать игру: начать индивидуальную игру-кампанию.

Главы: начать уже завершенную главу заново или загрузить сохраненную игру.

Игра по сети: начните многопользовательскую игру по локальной сети или через сервер ubi.com. Внимание: чтобы играть на сервере ubi.com, вы должны сначала зарегистрироваться. В игре по сети могут принять участие до четырех человек.

Настройки: настройте управление игрой, параметры звука и графики. Любые изменения настроек будут сохранены в вашем профиле пользователя.

Профили: настройте параметры вашего профиля или создайте новый. В профиле сохраняются ваши настройки управления, звука и графики. Профили сохраняются на жестком диске.

Архив: просмотрите призовые материалы и материалы, которые были открыты в ходе игры. Доступ к материалам можно получать, завершая главы в индивидуальной кампании на разных уровнях сложности.

ГЛАВА 11
ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Чтобы начать новую кампанию, выберите в главном меню пункт «Начать игру». Чтобы загрузить уже пройденную главу кампании или продолжить игру с места последнего сохранения, выберите пункт «Главы». Игра сохраняется автоматически. Если вы выберете «Продолжить», то продолжите игру с места последнего сохранения. Если вы выберете «Главы», то сможете решить, какую из пройденных глав вы хотите пройти заново. Обратите внимание, что в этом случае ваше последнее сохранение будет стерто (если вы не завершили главу).

В начале новой игры вам предстоит выбрать уровень сложности: легкий, обычный, трудный и реалистичный. В реалистичном режиме уровень сложности очень высок, не существует возможности сохранения в течение кампании, а значок подавления противника отключен – это сделано для того, чтобы как можно больше приблизить условия боя к реалистичным. (Внимание: чтобы открыть реалистичный режим, необходимо вначале пройти игру на трудном уровне).

Меню паузы и меню Esc

В любой момент в течение игры вы можете приостановить ее, нажав клавишу P. Чтобы возобновить игру, нажмите P еще раз.

Чтобы вызвать внутриигровое меню, нажмите клавишу Esc. В этом меню вы сможете настроить параметры игры, начать главу заново, загрузить последнюю сохраненную игру или выйти из игры.

Архив

По завершении каждой главы вы будете получать медаль. Тип медали зависит от уровня сложности, на котором вы играете. За каждую новую медаль (каждую главу, завершенную на более высоком уровне сложности, чем в предыдущий раз), вы сможете открыть новый бонус-ролик в меню «Архив». Все полученные медали сохраняются в вашем профиле. Чтобы открыть все бонус-ролики, нужно пройти всю игру на трудном уровне сложности и открыть реалистичный режим. Пройдя всю игру в реалистичном режиме, вы откроете все бонус-ролики.

ГЛАВА 12
КАК ИГРАТЬ

Вы будете играть за сержанта Мэтта Бейкера – командира 3-го отряда 3-го взвода роты Фокс 502-го парашютно-десантного полка 101-й воздушно-десантной дивизии. 101-я воздушно-десантная дивизия – Screaming Eagles – должна начать вторжение на оккупированную Германией территорию Франции в «День-Д». Дивизия должна высадиться на побережье Юта в Нормандии и занять ключевые точки этой области. Это опасное задание. Вам предстоит почувствовать себя элитным десантником Соединенных Штатов и командовать отрядом таких же десантников, как и вы сами.

Игровой экран

На игровом экране отображается необходимая информация: здоровье, расположение целей, состояние отряда и так далее. Информация и индикаторы расположены в разных частях экрана.



Компас

Показывает, в каком направлении вы движетесь.

Указатель цели

Стрелки, расположенные вне компаса, показывают, в каком направлении находится текущая цель.

Индикатор выбранной группы

Показывает расположение и здоровье членов отряда и состояние танков в каждой главе. Различные символы обозначают штурмовую группу, группу огневой поддержки и танки. Если к группе присоединяется Мэтт Бейкер, ее индикатор перемещается внутрь компаса.

Здоровье и положение игрока

Показывает состояние здоровья игрока: если Бейкер ранен, индикатор из зеленого становится желтым, затем – красным. В зависимости от позы Бейкера индикатор меняет вид со стоящей фигурки на пригнувшуюся.

Боеприпасы

Показывает, сколько патронов осталось в том оружии, которое Бейкер держит в руках. Когда патроны закончатся, нажмите клавишу «Перезарядить» (по умолчанию R). На некоторое время появится число, обозначающее оставшееся количество боеприпасов для данного вида оружия.

Гранаты

Этот индикатор показывает, какое количество гранат есть у Бейкера.

Значок приказа



Этот значок появляется тогда, когда Бейкер командует отрядом или танком (по умолчанию – правая кнопка мыши). Флаг над кольцом показывает, какая группа выбрана в данный момент (штурмовая, огневой поддержки или танковая), а кольцо отмечает точку, в которую Бейкер направил отряд.

Индикатор подавления



Показывает расположение вражеского отряда и степень скованности его действий. Индикатор располагается по центру отряда противника.

Перемещение

Управлять действиями Мэтта Бейкера вам предстоит при помощи мыши и клавиатуры. По умолчанию, направление взгляда и прицела Бейкера корректируется мышью – вверх, вниз, влево и вправо. При помощи клавиш движения (по умолчанию W, S, A и D) можно управлять его передвижениями: вперед, назад, боком влево, боком вправо. Чтобы двигаться быстрее, используйте сочетание клавиатурных команд и мыши.

Чтобы Бейкер подпрыгнул, нажмите клавишу прыжка (по умолчанию «Пробел»). Чтобы Бейкер пригнулся, нажмите клавишу «Пригнуться» (по умолчанию C). Бейкер будет оставаться в этом положении, пока вы вновь не нажмете клавишу. В положении пригнувшись Бейкер может передвигаться. Скорость перемещения при этом падает, зато он может укрываться за разными предметами и уже не представляет для врагов такой удобной цели. Для того, чтобы Бейкер ударил противника прикладом, нажмите клавишу «Рукопашный бой» (по умолчанию Q).

Здоровье



При ранении у Бейкера брызжет кровь с той стороны, откуда стреляли. Это полезно для определения направления вражеского огня. Если Бейкера задело или слегка контузило, по краям экрана появляется белое свечение. Внимательно следите за состоянием здоровья вашего героя: условия игры максимально приближены к реальным, и здесь нет аптечек, которые магическим образом спасут вас или вернут к жизни.

Во время боя Бейкера может задеть ударной волной и сбить с ног. Ему потребуется некоторое время на то, чтобы подняться и восстановить равновесие и нормальное зрение.

Вооружение

Бейкер может одновременно нести два вида оружия, пять гранат и взрывчатку. Чтобы сменить оружие, нажмите клавишу смены оружия (по умолчанию Tab). Чтобы Бейкер бросил гранату, нажмите клавишу броска (по умолчанию G).

В начале каждой главы Бейкер получает набор вооружения, необходимый для того, чтобы выполнить миссию. По мере выполнения задания Бейкер будет находить американское и немецкое оружие, которое он сможет подобрать. Чтобы подобрать оружие, подойдите к нему и нажмите клавишу «Использовать» (по умолчанию F), чтобы обменять его на одно из тех, которые есть у вас (как вы помните, Бейкер одновременно может нести только два вида вооружения). Для каждого оружия полагаются свои боеприпасы, хотя у некоторых видов вооружения они могут совпадать (см. раздел «Оружие»). Чтобы подобрать патроны или гранаты, просто подойдите к ним, и Бейкер автоматически добавит их к тем, что у него уже есть. Патроны можно подобрать только в том случае, если они подходят к тому оружию, кторое есть у Бейкера. Помните, что некоторые типы вооружения (например, гранатометы или снайперские винтовки) бывают необходимы для того, чтобы успешно выполнить задание, так что подумайте, прежде чем их выкидывать.

Система командования отрядом

Бейкер – командир отряда десантников, высадившихся на вражеской территории. Зачастую противник будет иметь численное преимущество. Бейкер должен грамотно руководить отрядом, чтобы победить врага и выполнить задание.

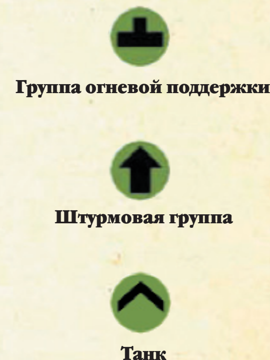
Отряд Бейкера делится на две группы: штурмовики и группа огневой поддержки. Штурмовики вооружены легким оружием и гранатами. Их специализация – быстрая массированная атака. С их помощью можно напасть на врага и ослабить его позиции. Группа огневой поддержки вооружена дальнобойными винтовками и тяжелыми автоматами; это нужно для того, чтобы приковать противника к месту и не давать ему вести ответный огонь, пока не подоспеет штурмовая группа.

Время от времени под командованием Бейкера будет оказываться дополнительный отряд солдат или танк. Чтобы командовать отрядом или танком, нажмите клавишу «Выбор отряда» (по умолчанию клавиша Shift). Затем включите значок приказа (зажмите правую кнопку мыши), и перед Бейкером появится кольцо. Наведите кольцо на цель.

Чтобы отдать приказ о перемещении, наведите кольцо на точку местности, в которую вы хотите направить отряд, и отпустите клавишу приказа.

Чтобы приказать отряду атаковать противника, наведите кольцо на вражескую цель. Когда кольцо исчезнет, а символ «Атака» станет красным, отпустите кнопку приказа.

Чтобы приказать отряду открыть по противнику огонь, наведите кольцо на вражескую цель. Когда кольцо исчезнет, а символ «Атака» станет красным, нажмите кнопку «Огонь» (левую кнопку мыши), а затем отпустите обе кнопки.



Чтобы приказать группе идти за Бейкером, нажмите клавишу «За мной» (по умолчанию Z). Группа окружит Бейкера и будет двигаться вместе с ним. Чтобы приказать отряду следовать отдельно от Бейкера, нажмите клавишу «Отставить 'за мной'» (по умолчанию X).

Как только будет выбрана команда, Бейкер подаст соответствующий сигнал рукой, и вы услышите, как он выкрикнет слова приказа.

Бойцы Бейкера будут выполнять его приказы, но если они увидят врага, или если по ним откроют огонь, они начнут стрелять в ответ. При перемещении они будут стараться найти наилучшее укрытие как для себя, так и для соратников, чтобы остаться целыми и невредимыми.

Подавление врага

Когда Бейкер и его отряд вступят в бой с вражескими войсками, над противником (по центру отряда) появится индикатор подавления. Вначале индикатор будет красным, но по мере того, как вы будете вести огонь по противнику, индикатор начнет сереть.



Вскоре после того, как по противнику будет открыт плотный огонь, индикатор станет серым – это значит, что противник подавлен и не станет лишний раз высовываться, а стрелять будет только изредка. Эту передышку надо использовать для атаки: вражеские солдаты будут вести себя так, словно все еще находятся под плотным огнем, и не будут открывать по вам стрельбу (пока штурмовой отряд не подойдет вплотную).

Когда огонь стихнет, противник довольно быстро придет в себя, и индикатор начнет менять цвет с серого на красный. Враг выйдет из укрытия и начнет стрелять с удвоенной скоростью.

Отключить индикатор подавления можно в меню настроек.

Режим тактической паузы

Когда десантники 101-й воздушно-десантной дивизии готовились к высадке, они изучали карты, данные аэрофотосъемки и рельеф местности Нормандии. Вы можете изучить обстановку с помощью режима тактической паузы.

Тактическую паузу можно включить в любой момент (клавиша V). Игра приостановится и позволит вам взглянуть на происходящее сверху. В этом режиме можно переключаться между сержантом Бейкером, членами его группы, целями задания и любыми ранее замеченными отрядами врага.

Противник виден только в том случае, если Мэтт заметил его ранее; помните, что вас могут ждать неожиданности. Чтобы приблизить ту точку, которую вы желаете рассмотреть, используйте клавишу «Масштаб» (по умолчанию Z); осмотр места производится при помощи клавиш движения (по умолчанию W, S, A и D). Чтобы закончить изучение обстановки и вернуться к сражению, снова нажмите клавишу «Тактической паузы».

ГЛАВА 13
ИГРА ПО СЕТИ

В этом режиме вы можете играть как по локальной сети, так и через сервер Ubi.com. Также с помощью этого меню вы можете зарегистрироваться, завести свой профиль на Ubi.com и изменить настройки игрового процесса.

Профили пользователей

Перед тем, как начать игру по сети, нужно создать профиль игрока. Чтобы сделать это, в главном меню выберите пункт «Управление профилями», затем следуйте указаниям на экране. Если вы не выберете профиль, то будут использованы настройки игры по умолчанию. Индивидуальные настройки профилей хранятся на вашем компьютере.

После создания профиля вернитесь в главное менюи выберите пункт «Сетевая игра».

Сражения по локальной сети

Чтобы играть по локальной сети, выберите в меню коллективной игры «Игру по локальной сети». Затем выберите одно из существующих сражений или начните свое.

Создать бой

Чтобы создать собственный бой, в меню «Игра по локальной сети» выберите пункт «Новый бой». Затем выберите миссию и желаемое количество игроков (два или четыре). После этого нажмите на кнопку «Начать бой», чтобы просмотреть брифинг.

Затем выберите сторону и щелкните по кнопке «Готов». Если вы хотите потянуть время или сменить сторону, щелкните по кнопке «Не готов». Если вы желаете, чтобы другой игрок сменил сторону, выберите этого игрока и щелкните по кнопке «Отбой». Когда вы будете готовы к тому, чтобы начать игру, нажмите кнопку «Начать».

Внимание: выбрать профиль игрока при игре по локальной сети необходимо до начала игры (через главное меню).

Игра на Ubi.com

Играйте через Интернет! Ubi.com – это сообщество игроков, где вы можете создать свой собственный профиль, подружиться с другими поклонниками Brothers In Arms, занести их в список друзей, чтобы видеть, когда они появляются в Интернете, и приглашать их играть.

Подключение к Ubi.com

Перед тем, как начать игру на сервере Ubi.com, нужно подключить компьютер к Интернету и подписаться на сервис Ubi.com. Более подробная информация о сервисе Ubi.com находится на веб-сайте www.ubi.com.

Прочитайте и примите условия пользовательского соглашения, затем введите имя профиля и пароль. Если вы хотите, чтобы игра запомнила ваш пароль, нажмите кнопку «Сохранить пароль». Если хотите входить в игровую систему автоматически, включите опцию «Автоматический вход». Чтобы создать новый пользовательский профиль или изменить прежний, воспользуйтесь пунктами «Новый профиль» и «Управление профилями».

Внимание: если на вашем компьютере используется система защиты Firewall, у вас могут возникнуть трудности с подключением к Ubi.com. На вашем компьютере должны быть открыты следующие порты:

[TCP] 40000-43000 включительно

[UDP] 44000 входящий-исходящий

[UDP] 45000 входящий-исходящий

[UDP] 45001 входящий-исходящий

В меню сетевой игры выберите «Ubi.com». Войдите на Ubi.com под своим именем пользователя (если вы еще не создали профиль игрока, создайте его, а затем войдите на сервер).

Особенности сетевой игры

Цели заданий: в каждом бою перед каждой из сторон ставится задание, которое необходимо выполнить до истечения определенного времени. Следуйте подсказкам на экране, чтобы определить цели вашей стороны.

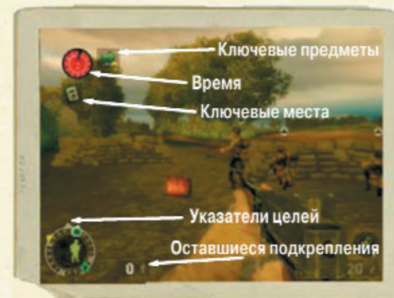
Продвижение по службе: если вас убили, вы можете назначить командиром отряда другого бойца либо взять на себя управление этим бойцом.

Подкрепление: если ваших соратников убивают, вы можете вызвать подкрепление. У каждого игрока есть определенное число групп подкрепления для каждого боя (это указывается на игровом экране).

Если ваш соратник покидает игру, вам достаются его неизрасходованные подкрепления.

Игровой экран сетевой игры

В сетевой игре на экране показывается много дополнительной информации.



Указатели целей

Стрелки на внешнем ободе компаса показывают расположение целей игры. Желтые стрелки указывают на ключевые места, оранжевые – на предметы, серые стрелки – на возможные ключевые предметы, которые еще не были обнаружены.

Время

Показывает, сколько времени осталось до окончания миссии.

Ключевые места

Показывает статус ключевых мест.

Ключевые предметы

Показывает статус предметов, необходимых для выполнения задания. В миссиях, где требуется уничтожить объект с помощью взрывчатки, ключевые предметы заменяются таймером.

Оставшиеся подкрепления

Число справа от компаса указывает, сколько подкреплений у вас осталось.

ГЛАВА 14
АВТОРЫ

GEARBOX SOFTWARE

Исполнительный продюсер	Randy Pitchford
Менеджер проекта	Jeff Wofford
Сетевой режим	Marc Tardif
Ассистент продюсера	Simon Hurley
Дизайн и управление	Brian Martel, Randy Pitchford
Художественный директор	Brian Martel
Ведущий аниматор	Landon Montgomery
Ведущий художник	Jeramy Cooke
Ведущий 3D художник	Mathew VanDolen
3D моделирование	Stephen Bahl, Jennifer Burris, Shannon Dees, Joseph Espinoza, Eli Luna, Leah Pearl, Mike Neumann, Nathan Reinhardt
Анимация и движение	Josh Rearick
Дополнительные художники	Ted Anderson, Sam Arguez Jr., Patrick Blank, Jake Hernandez, Sam Kite, Ryan Lee, Joshua Leichliter, Tomer Litvin, Jimmy Lomax, Jonathon Nascone, Joshua Noble, Hung Pham, Emilio Santoyo, John Schratz, Jordan Walker
Ведущие программисты	Patrick Deupree, Steve Jones
Программирование	Jeff Broome, Patrick Deupree, Neil Johnson, Stephen Palmer, Jeff Wofford, Sean Cavanaugh, Charles Kostick, Shawn Green, Sean Reardon
Программирование сетевого режима	Steve Jones, Jimmy Sieben, Scott Velasquez
AI	Neil Johnson, Jeff Broome
Программирование графики	Sean Cavanaugh
Программирование звука	Scott Velasquez

Дополнительное программирование	Brian Burleson, Nicholas Chinnici, Ryan Conlon, Derrick Levy, Mathew Prichard, Daniel Walsh
Ведущий дизайнер уровней	Mike Wardwell
Ведущий дизайнер уровней для сетевого режима:	Matthew Armstrong
Дизайн уровней и скрипты:	Matthew Armstrong, Patrick Blank, Erik Doescher, Dorian Gorski, Daniel Grafstrom, Ezra Hanson-White, Josh Jeffcoat, Richard Jessup, Patrick Krefting, Ben Nitschke, Nathan Overman, Carl Shedd, Mike Wardwell
Дополнительный дизайн уровней	Eric Berger, Jonathan Day, Brian Hess, Pat Hook, Carl Kam
Администрирование	Stephen Bahl, Landon Montgomery
PR и маркетинг	Marc Tardif
Техническая поддержка	Stephen Palmer, David McGarry
Комьюнити-менеджер	Scott Dudley
Военный консультант и историк	Полковник в отставке John Antal
Сценарий	Mike Neumann, John Antal
Исторические исследования	Erik Doesher
Дизайн интерфейса	Jeramy Cooke, Charles Kostick
Руководство пользователя	Simon Hurley, Eli Luna
Глава отдела тестирования:	Evan Birkby
Ведущий тестер	Ben Nitcshke, Mike Webber
Тестеры	Erik Avalos, Steven Boaman, Jennifer Canada, James Canavan, Stephen Daniels, Angela Dietrich, David Doran-Marshall, Rhonda Dudley, Mathew Graham, Curtis Hart, Benjamin Henry, Derrick Levy, Rick Luebbers, Chante Mahaffey, Justin Miller, Joshua Ridenhour, Sean Slayback, Ryan Sullivan, Tung Tran, Hunter Woodlee, Jim Wyatt
Технические тестеры	Nicholas Chinnici, Aaron Cole, Ryan Conlon, Kyle Denton, Frederick Echols, John Roberts

UBISOFT ENTERTAINMENT

Производство	Matthieu Boulard
Менеджмент	Marc Blondeau
Локализация	Claudine Cezac, Maria Del Mar Bejarano, Frank Haut, Loic Jacolin, Antonio Vaccarino, Xavier Vibert
PR и маркетинг	Alexis Bodard, Sebastien Courmont, Michael Jeffress, Tyrone Miller

Отдельное спасибо:

Замечательной команде Gearbox за совместное воплощение мечты в реальность и создание игры, превзошедшей начальный замысел. Без вас ничего бы не получилось.

ПОСВЯЩАЕТСЯ

Ветеранам 101-й воздушно-десантной дивизии, всему поколению военных лет и тем, кто сражался и пал во имя свободы. Благодарим вас за мужество, проявленное в войне с фашизмом.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

Менеджер по лицензированию	Сергей Руденко
Менеджер по локализации	Ирина Изотова
Менеджер по продвижению продукта	Алексей Писклюков
Перевод	Вадим Хесин, Игорь Тростин, Яна Тимкова, Анна Рамзина
Технические эксперты	Роман Потапкин, Кирилл Бестемьянов
Эксперт по звуку	Руслан Дмитриев
Актеры	Игорь Бровин, Константин Конушкин, Алексей Гришин, Максим Макаров, Денис Никифоров, Игорь Петров, Константин Стрельников, Давид Степанян, Максим Важов, Михаил Сегенюк, Василий Зайцев

Запись сделана на **«13 studio records»**

Художники-дизайнеры	Санан Ушанов, Даниелла Климашевская
PR-менеджер	Алексей Пастушенко
Верстка мануала	Марина Дашкова, Степан Илличевский
Координатор бета-тестирования	Александр Пак
Старший тестер	Иван (Qa) Райнов
Тестеры компании «Бука»	Екатерина (Raduga) Мышенко, Кирилл (k_best) Бестемьянов, Иван (ZeitGeist) Рид, Евгений (Uncle_Fu) Попов, Мария (Zloddy) Федорова, Алексей (=Ra=) Чеботарев

Менеджеры по продажам	Елена Антонова, Максим А. Алексеев, Максим Ю. Алексеев, Ольга Полковникова, Евгений Самсонов, Валерий Тихвинский, Павел Круглов
Торговый маркетинг	Александр Кочетков, Татьяна Васекина, Ирина Белозерова, Павел Григорьев, Наталья Анкундинова, Светлана Самсонова, Лариса Евдокимова
Комьюнити-менеджер	Александр Ковалев
Юридическая поддержка	Георгий Виталиев
Техническая поддержка	Максим (Ill_lektrik) Вахитов, Евгений Дмитриев
Генеральный директор	Александр Михайлов
Финансовый директор	Марина Равун
Руководитель отдела маркетинга	Максим Н. Михалев
Руководитель коммерческого отдела	Татьяна Устинова
Руководитель отдела разработок	Дмитрий Кулешов

Отдельное спасибо Алексею Петрухину и Антону Епишину за помощь в локализации игры.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)
- Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу:	Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону:	+7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail:	help@buka.ru
Internet	http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум:	http://www.buka.ru/forum/

* **Внимание**: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.

Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «BROTHERS IN ARMS»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее – Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом, передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией «Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копии чека с указанием даты покупки;

(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;

(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.